



**MEMORIA PARA
LOS HEROES
ANONIMOS DEL ARTE**



**POR
IGUANA**



Apología de una Tesis

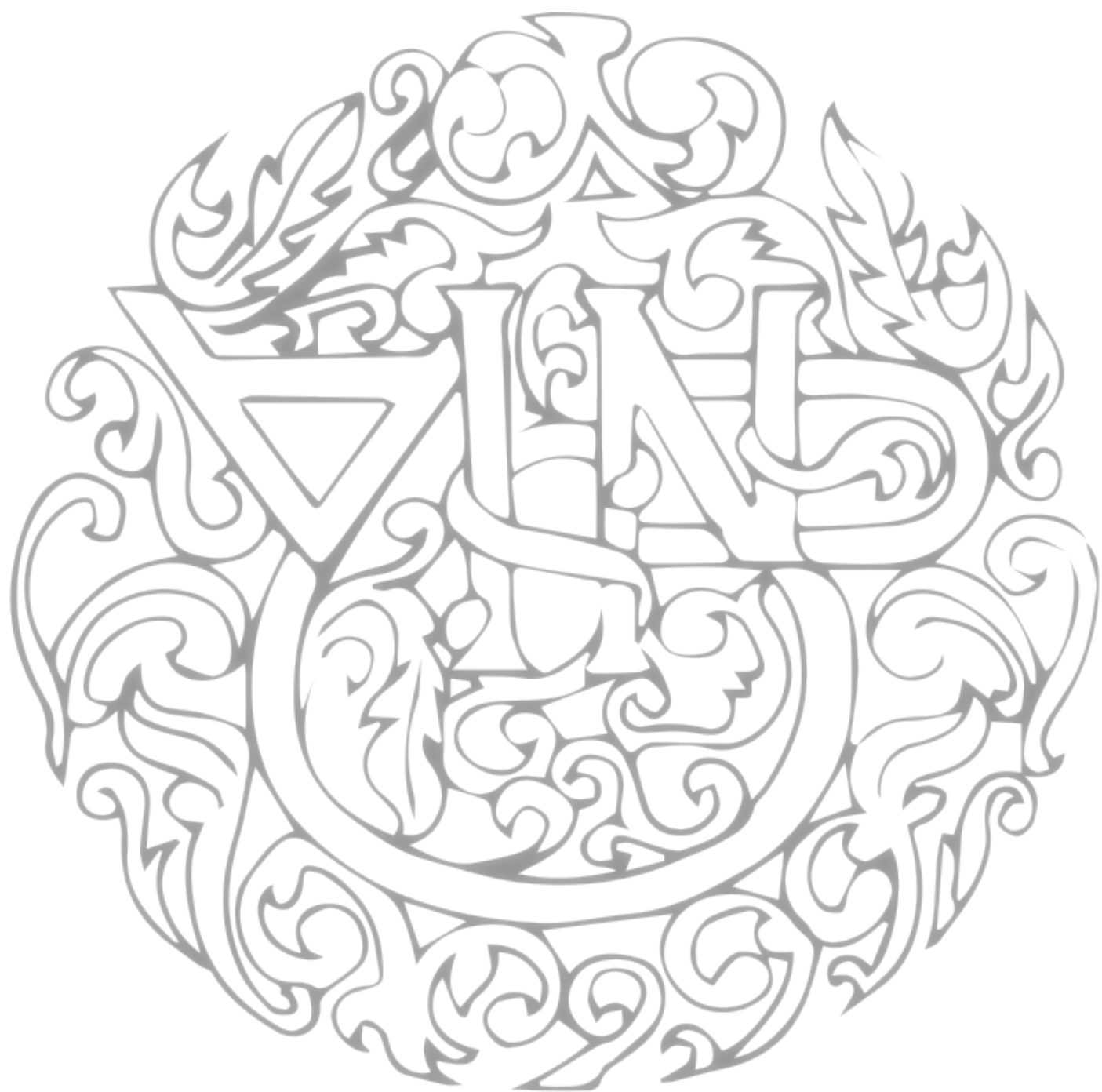
(que no es Tesis)

O Memoria para los héroes anónimos del
Arte

Javier Ignacio Díaz Pridontt

vanoeditorial.com

2015



Dedicado a la memoria de Raúl Martínez Guzmán, amigo y Maestro.

Agradecimientos:

Parte difícil en la elaboración de un texto que pretende no ser auto referente ni revelador de demenciales desvaríos, es sin duda la exposición de gratitud a un reducido grupo de personas que te ha acompañado y ayudado a lo largo de tu existencia.

Doy las gracias a la familia por apoyarme, a mi vieja por lo que me ha enseñado, a los amigos que estuvieron y a los que quedan ahora, a los Ko-Pes por invitarme a su grupo para componer la hermandad que somos hoy en día (más de 1.000.000) y de ellos en particular a Felipe Weason (alias Ko-Pe Teiker) y Eduardo Ferry (alias Ko-Pe Def) por ayudarme con un capítulo importante en mi vida.

A los maestros; Arturo Cariceo (Loyola) por la paciencia para lograr orientarme en mi búsqueda de carácter épico (efímero para los mortales) en el camino del Arte y también a Raúl Martínez Guzmán (Gran Maestro) quien ha sido mi guía en la Orfebrería, amigo sabio y un padre para mi .

Por último, pero no menos importante quiero agradecer a mi mujer, Carolina Moraleda Chiang por apoyarme y ayudarme a seguir adelante, por jugársela conmigo y creer en nuestro proyecto (conquistar el mundo desde Valdivia), porque somos Notros Ltda., Somos Venom.

Index:

Dedicatoria:_____	6
Agradecimientos:_____	7
Indice:_____	9
Disclaimer:_____	11
Ab-Ovo/Introduccion:_____	12
Media-introduccion/Gestacion_____	14
[Emerson Lake and Palmer: Fanfare for the Common man]	
You can't Write if you can't relate:_____	24
-Beck: Loser-	
Envestidura:_____	42
Desarrollo del Avatar como Envestidura:_____	52
[Super hero tights]	
Intermission:_____	80
/Colaboraciones +	
Caracterizacion/Avatar:_____	88
[Regreso a la Envestidura/ Salida]	
Exodo a Valdivia:_____	96
The pack on my back is aching, the straps seem to cut me like a knife_____	97
-The Stone Roses: fool's Gold	
Iguana:_____	99
Pronounced I-W-A-N-N-A	
the Message:_____	100
-Grandmaster Flash-	
Conclusion/Conquista_____	101
Bibliografía_____	109

Disclaimer:

Me excuso por anticipado ante la falta de tildes en los títulos (debido a que la fuente utilizada no los incorpora en su formato), por el lenguaje inapropiado que encontrará conforme avanza el texto, también por lo sencillo y poco académico de este testimonio.

Cabe mencionar que no busco narrar cronológicamente los sucesos que me han llevado a escribir esta memoria, más fue necesario para dar un orden a los procesos que llevaron mi trabajo a lo que es actualmente.

La elaboración de esta memoria tomo tres años, su escritura tres días e innumerables acciones de copy-paste que me llevan al siguiente punto:

Esta memoria esta concebida pensando en una necesidad personal por plasmar una narración veraz, consecuente con mi obra y con la forma que tengo de explicarla entre mis colegas y amigos, también es un esfuerzo por lograr una lectura fluida pese a lo informal del relato expuesto, vale decir que es el texto el que esta en función de la obra y no a la inversa.

Las imágenes expuestas de esta memoria corresponden a una selección de mi producción artística desde el inicio de la carrera en la Universidad de Chile hasta el presente y a material gráfico de apoyo.

Las citas en este texto corresponden a canciones, escritos, textos, películas, palabras de amigos y se manifiestan para cerrar una idea o interrumpir el relato como un pensamiento en paralelo.

Conforme avanzaba en la redacción de este relato me fui alejando del sentido original de este (dudo si es que en realidad existió tal cosa), en este proceso termine acercándome a la narración del génesis de algo mas:

La "*Libertad*" y la auto gestión.

Aunque no lo parezca, esta memoria es para optar a la Licenciatura en Artes con mención en Pintura. Se puede definir este viaje como el relato (bitácora) de las vivencias experimentadas al salir de la burbuja de Pre-grado al verme enfrentado con la realidad de una carrera que no es rentable laboralmente, en resumen es la "historia de una ida y una vuelta", con enanos Orfebres, gruñones y sin elfos mamones.

Al momento de entregar este texto en la Facultad de Artes era posible escuchar "Chariots of Fire" de Vangelis.

**Apología de una Tesis que no es tesis,
o Memoria para los heroes anonimos del Arte**

**Ab Ovo/
introducción:**

El objetivo al que apunto en esta memoria es explicar mi línea de trabajo desde un lugar común o estado de camaradería entre mis pares, amigos, colegas y respetables. No pretendo teorizar el desarrollo de mi obra como los despreciables ni me es fácil describir el inicio, ya que el problema es que mi trabajo posee un carácter diverso, no se ejecuta en una única disciplina y tiene varios puntos de brote a suerte de soporte de obra, vale decir que lo considero como un musgo que crece y se adhiere a cualquier superficie, apropiándose de esta y conviviendo con ella a modo de simbiosis de la que es posible distinguir un sello, una línea o un hilo conductor.

--Con este texto espero plasmar mi recorrido y mitificarlo, porque somos Héroes, somos Ko-Pe, somos legión.--

Contextualización/Reacción:

Emerson Lake and Palmer: Fanfare for the Common Man

El escenario en el que se originó esta memoria fue complejo ya que mantuve dos trabajos, como garzón de lunes a viernes y como vendedor de electrónica en retail los fines de semana, es desde ese punto donde nace la pugna y los cuestionamientos referentes a la productividad social del Arte desde un punto de vista rentable y crediticio, versus ser Artista, desarrollar mi obra y ganarme los pesos para vivir/pagar el crédito con aval del Estado que adquirí durante mis estudios en la Universidad de Chile. Es debido a este horario, la imperante premisa de pagar las cuentas y la falta de comprensión social recibida por mi lado "Artista", que este termina relegado a una doble vida y se manifiesta como un alter-ego.

El YO creador surge a ratos como una respuesta al asedio de la sociedad, sus demandas/ritmo laboral y a la falta de tiempo para trabajar en orfebrería y obra libre a la vez.

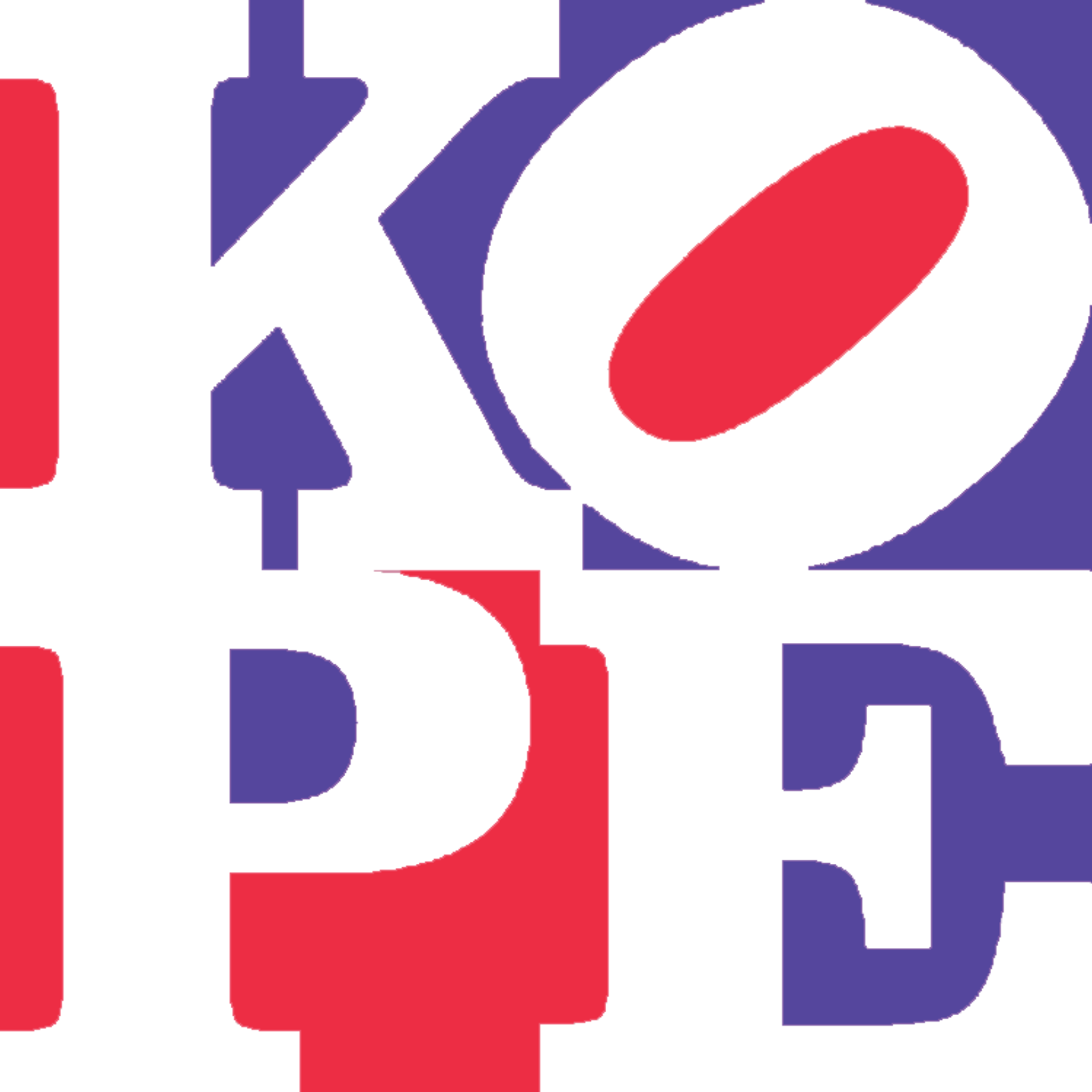
"Ko-Pe"

2010

Cover, obra original de

Robert Indiana

"Love"



Med-intro y gestación:

Regrese bautizándome a mí mismo como persona natural, forjándome a mi imagen y semejanza para darle forma física a mi avatar creador "Iguana", con el fin de independizarme para obtener la gloria, la inmortalidad y la libertad creativa que el trabajo apatronado no permite.

-Suerte de mano que se dibuja a sí misma, como la litografía de
M.C. Escher-

Derivé desde mi área inicial que es la orfebrería expandiendo mi imaginario y buscando inconscientemente rastros de su influencia por más simple que esta fuera, es desde ese nicho de donde di un salto al mundo digital a través de una estética propia de los videojuegos, justamente por la fuerte presencia de artefactos y revestimientos necesarios para crear una atmósfera, un contexto. Desde mi punto de vista la orfebrería era utilizada para dar una impronta que evidencia una identidad cultural, local y global con el fin de hacer más creíble un relato, siendo así un concepto más que un desarrollo físico de esta.

-Distinto al despliegue táctil que todos esperarían ver y excluyendo a lo pachamamico de cuneta, lo hippie-artístico, lo que se encuentra en la facultad de Artes y en la orfebrería contemporánea-

En esas ambivalencias del ser y no ser, con sus ineludibles inseguridades he decidido dar un corte y cambiar de mención para buscar terrenos con pastos mas verdes y no tan rayados, por que no puedes estructurar nada propio ni nada nuevo si no rompes con los debidos parámetros, prejuicios y pre-conceptos, no puedes hacer nada nuevo guiándote por las paralelas de una cancha de football, necesitas un campo verde y abierto. -Para dejar la cagá, si excusan la expresión.-

Como dije antes, la Orfebrería es una dama que ya no me seduce en un espacio limitado y gracias a eso existe una sensación de que no hay nada nuevo bajo el sol. Si bien puedo hacer nuevas cosas, estas siempre estarán limitadas a algún parámetro conformado por sentimientos de inferioridad ante otras disciplinas no denominadas como "arte menor", Orfebrería en sí es, rigurosidad, copiarse y no copiarse, pero en el fondo - Y me refiero al taller del que migro- no es mas que una objetualidad técnicamente lograda, en donde el desarrollo conceptual es un agregado con maskin tape. Mi existencia ya no se justifica en aquel lugar, he dejado de creer en las posibilidades de ese taller y de su cosmovisión de las "artes".

Mi éxodo es un cambio de mención pero no de disciplina ya que sigo y seguiré siendo Orfebre ante todo.



IGUANA WRATH II TURBO™

Nintendo

**ENTERTAINMENT
SYSTEM™**



LATIN AMERICAN VERSION

Iguana Wrath II (turbo)
2012
Intervenciones en Engines
encontrados, plataforma Game Maker

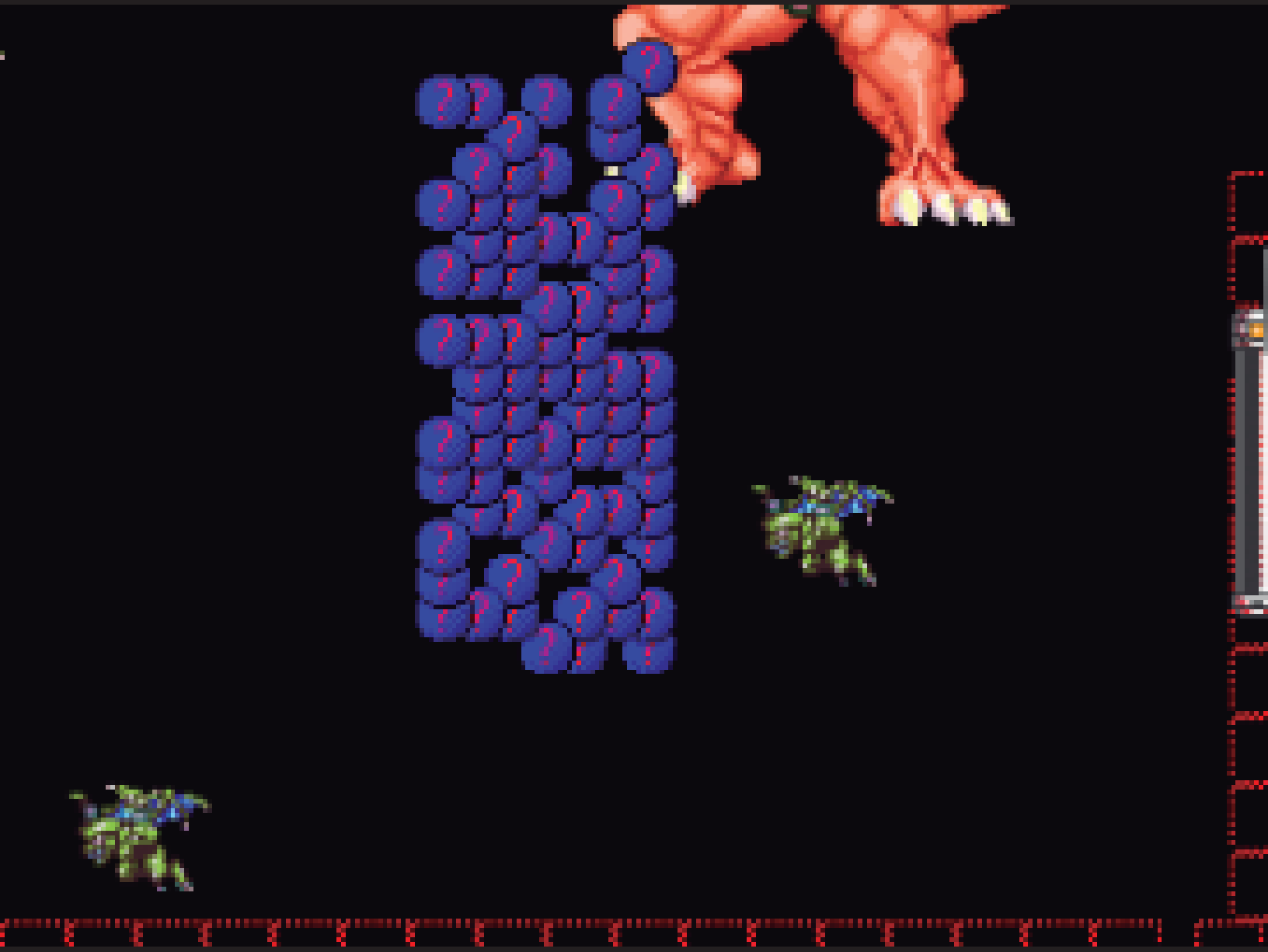
Esta intervención toma como base el desarrollo de un videojuego del genero de Plataformas, limitando la interacción de forma progresiva al simular una falla sostenida (bug)

Estéticamente manifiesta mi avatar como "iguana" y enfrenta al personaje con el jefe final (Boss) que Versiona a un esteroidado Francisco Brugnoli.



El trabajo con la plataforma Game Maker responde exclusivamente a mi búsqueda de vestigios conceptuales de orfebrería estética en el plano digital







Registro del proceso de creación de Tag - Team en el desaparecido taller SH10 - Registro de foto performance -Tag-Team HQ. T. Formal V1 2009



POWERED BY:

TAG-TEAM





You can't Write if you can't relate
-Beck: Loser-

Cuando disloqué el sentido típico de la orfebrería me acerque a un concepto de esta, a una idea capaz de tocar lo virtual e impregnarlo de si, debo reconocer que lo virtual que señalo en el concepto aplicado de orfebrería que noté en el tratamiento estético de los videojuegos se debe a una exposición y observación pasiva pero prolongada a estéticas detallistas y elaboradas, que fueron apareciendo desde fines de los 80's y hasta mediados de los 90's tanto en videojuegos de arcade como consola, dando paso a una mezcla de referentes encriptados en mi subconsciente, suerte de vórtice/maquina betone-
ra en donde se recogían influencias provenientes de los comics de Súper Héroes, Sentai o Súper Sentai (Power Rangers), Kaiju Eiga (Monstruos Gigantes, Godilla), Dinosaurios, referentes ligados al Arte como Jaques Louis David que no puedo evitar vincularlo al desarrollo de videojuegos de plataformas por la sobre posición de elementos ahí presentes, Rembrandt, Robert Mapplethorpe, Man ray, Marcel Duchamp, Spaghetti Western, el Maestro Ray Harryhausen con el stop motion que me derivo al desarrollo de figuras de acción, los Hermanos Quay, Nicolas Poussin, Miguel Ángel, algunos referentes musicales como Nine inch nails, Beastie Boys, Beck, (entre otros) que se activan como filtros al usar el ojo (des)criterioso de Artista, etc. Al tratarse de algo residual la lista es larga como para dar con el concreto base que poseen los pilares de mi imaginario, también es probable que existan muchos referentes a los que no se puede atribuir nada más que el plano onírico.

En general es posible distinguir en el desarrollo de mi obra un constante guiño a mis referentes, a mis amigos/colegas con sus particulares visiones y a los Maestros con sus respectivas guías, pero es preciso recordar que todo se maneja bajo el necesario hermetismo de una camaradería, porque no todos son Héroes.

-Como se teoriza en Ko-Pe: "muchos son llamados y pocos los escogidos"-



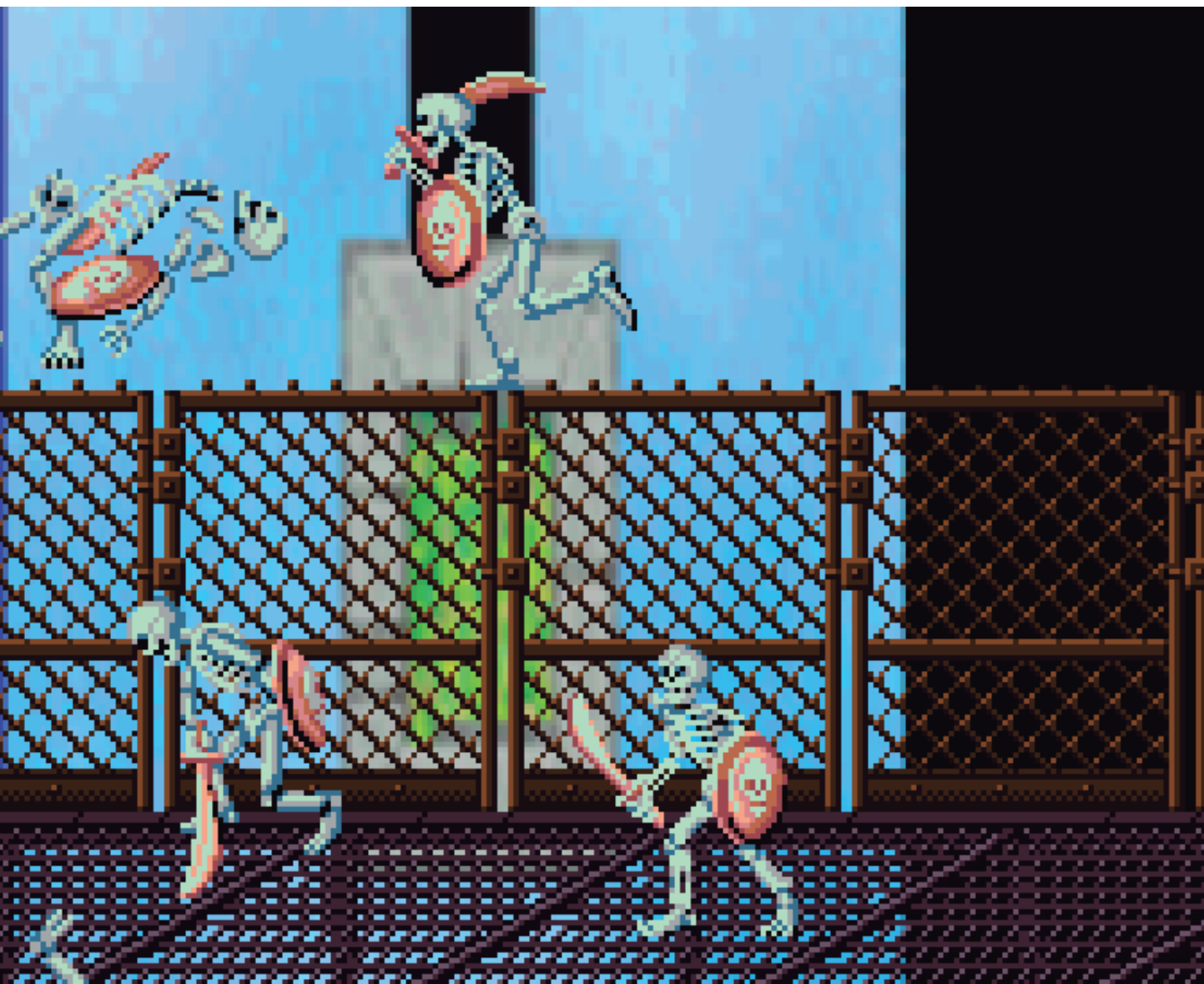
IGUANA
MOTETESTEIN 3D™
Nintendo ENTERTAINMENT
SYSTEM™



LATIN AMERICAN VERSION

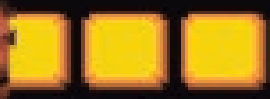




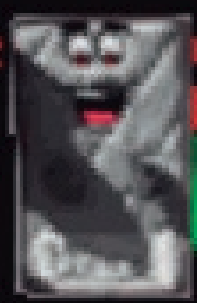


Iguana: Motetestein 3D 2008 - 2009
Intervenciones en Engines
encontrados,
plataforma Game Maker

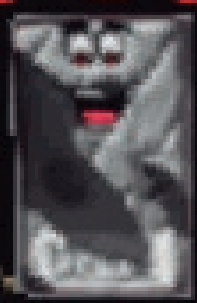
500



Mote-tastein



Level 2



A chaotic, pixelated collage. At the top, a large green '3D' is visible. Below it, a man's face is superimposed on a large orange dinosaur-like creature. The creature has a blue circular object on its head and a sand timer icon on its chest. A red mushroom icon is at the bottom. The background is black with various other small, indistinct elements.

En esta obra es posible mezclar sonidos a medida que se manipula el avatar Iguana, interactuando con el medio para componer un remix audio visual, solo si se manejan las claves o códigos que el Artista/programador posee. (cheats)

Con la llegada de la era de los videojuegos y las nuevas tecnologías se inicio una carrera en cuanto al desarrollo de mejores gráficas, máquinas más potentes y videojuegos más complejos. Son estos los que impulsaron el desarrollo de historias más elaboradas en cuanto a un contexto de juego, también se necesitó dar vida a esas historias en la parte visual para que dichos relatos cobraran vida y es así como comenzaron a aparecer artistas digitales dispuestos a pintar pixel por pixel, uniéndose con técnicas provenientes de la animación para crear universos no explotados con anterioridad.

Es así como estos artistas anónimos dieron forma a estructuras arquitectónicas, expresiones culturales como vestimentas, música, herramientas, armas y los detalles específicos de la humanidad que otorgan estatus o solo son usados para distinguir tanto ornamental como simbólicamente, con claves que solo un par puede identificar (códigos-rangos-ocultismo-etc.). En resumen me refiero a identidad y al ya comentado concepto de orfebrería conceptualizada (quizá sin querer) por estos artistas anónimos.

Dentro del gran Caos de referentes provenientes de videojuegos (tanto consola como PC) destacare algunas entregas en donde es posible distinguir a grandes rasgos lo que describo de la orfebrería como un elemento contextualizador.

Si bien existen entregas de Nintendo/Súper Nintendo mas conocidas tales como the Legend of Zelda, Demon's Crest o Final Fantasy entre otros, nombrare ejemplos mas actuales y de culto como lo es la saga de Elder Scrolls.

En esta saga nuestro personaje se desenvuelve en un mundo de fantasía utilizando armas, hechizos, armaduras y pociones pero lo significativo es que también es posible la utilización de joyas como parte crucial de nuestro inventario, también la personalización de nuestro equipo por medio de engarces o incrustaciones de piedras preciosas poseedoras de atributos mágicos.

The Elder Scrolls, como saga no solo fue pionera por entregar la posibilidad de recorrer un mapa gigante para explorar en primera persona, por su composición en mapas 3d similares al engine de Wolfenstein o Doom pero con tematica de fantasía medievales y juego de rol, también introdujo la posibilidad de manejar una inmensa cantidad de sidequest en paralelo a las quest de la trama central, resultando en una mayor cantidad de horas de juego.

Screenshot:
The Elder Scrolls II





The Elder Scrolls ha seguido innovando en esta linea y con el pasar del tiempo ha hecho mas presente la posibilidad de mejorar nuestros stats por medio de lo que podemos llamar piezas de orfebrería virtual.

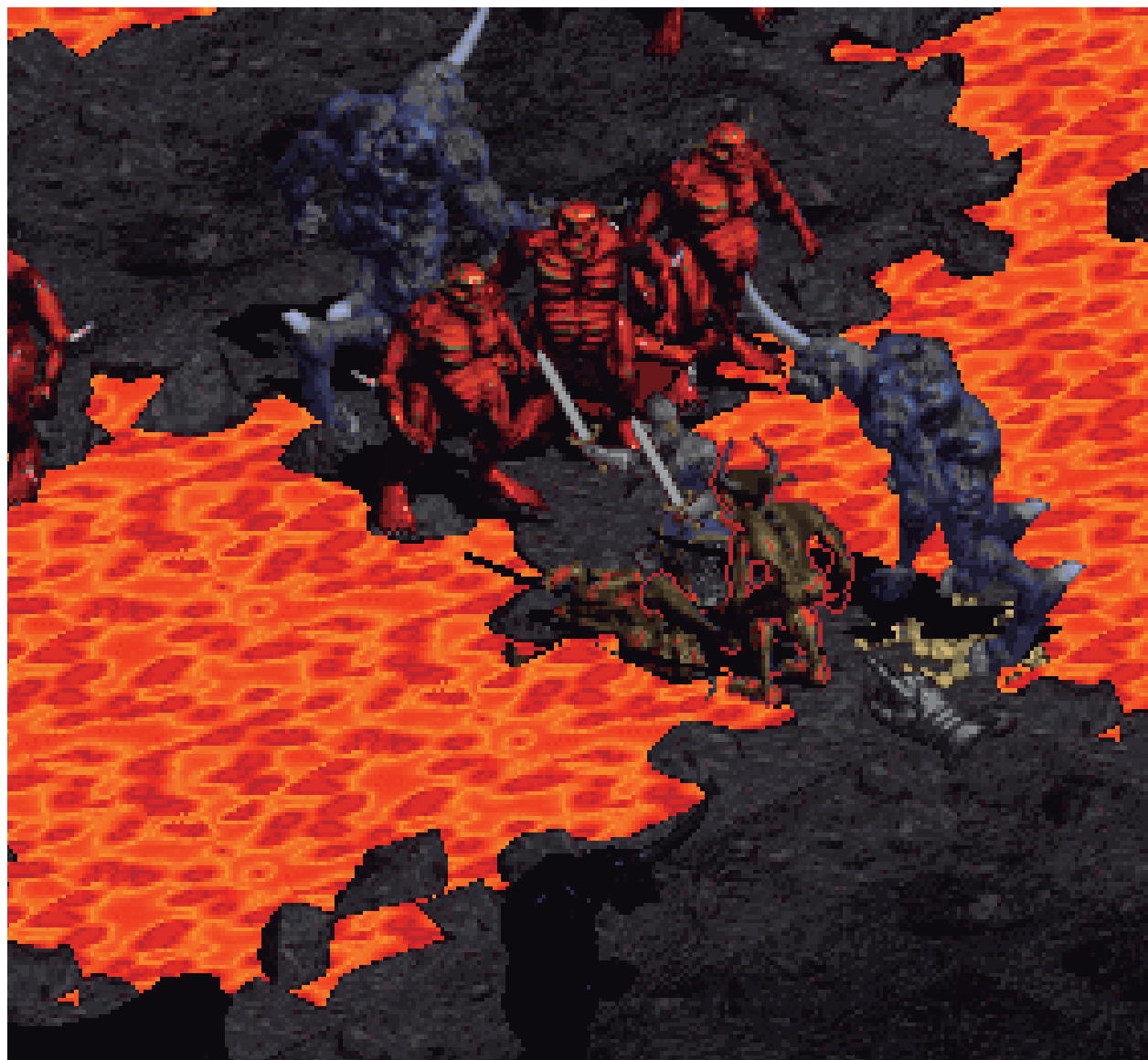
Su influencia ha dado pie a varias entregas de las que destacare la saga de Blizzard: "Diablo", en donde tomamos una jugabilidad en tercera persona, por clases de habilidades especificas (suerte de menciones como en la escuela de Artes).

Warrior: Estudiante de Arte - Pre-grado

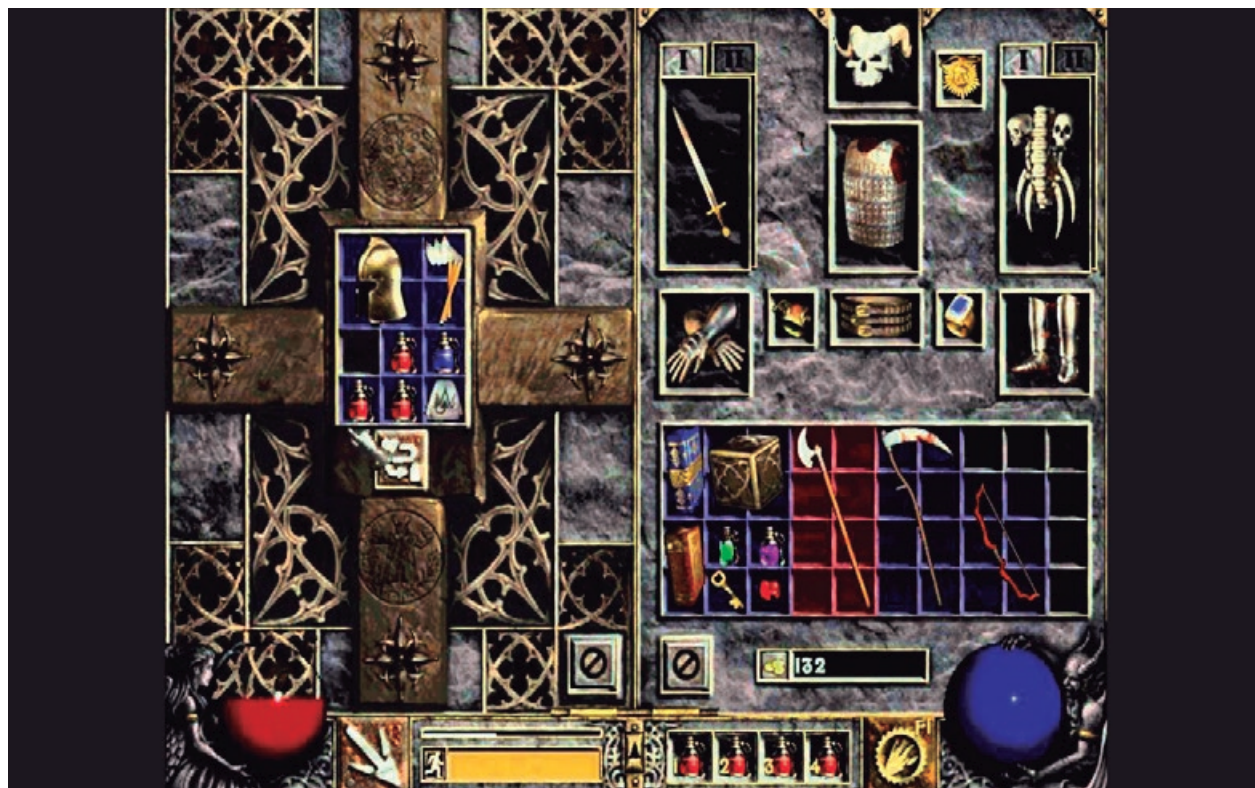
Rogue: Estudiante de Arte (FEM) - Pre-grado

Mage: Teorico de Arte - (Pega de lejos, despreciables)

Screenshot de Diablo I, escena de un combate cuerpo a cuerpo entre un jugador de clase Warrior contra demonios que lo mantienen acorralado. Es posible establecer esta imagen como metáfora de un examen de pre-grado si la interpretamos como un alumno respondiendo a la comisión.



En la segunda entrega, Diablo II es posible la utilización de una herramienta llamada el cubo horadrico con el cual es posible la combinación y mejoramiento de armas, también incorpora de la utilización de gemas preciosas en tres estados de calidad y cada una con aportes específicos al ser engarzadas como mejoras en nuestros artículos, una vez mas hablamos de orfebrería virtual.



Screenshot del inventario en Diablo II, a la izquierda se encuentra desplegado el cubo Horadrico mientras que en el lado derecho es posible ver dos anillos y un medallón equipados para mejorar los atributos del jugador.

A modo de easter egg Diablo II incorpora el mítico nivel de las vacas, a grandes rasgos este nivel nos lleva a un mapa oculto dominado por un rey vaca y sus súbditos bovinos.

El nivel de las vacas surgió como un mito en el Diablo I, tomó tanta fuerza que los programadores de Blizzard lo desarrollaron en la segunda entrega como premio a la



persistencia de los fanáticos.

Este regalo es como el rumor de que las promesas de la toma del año anterior se harán realidad en marzo del próximo año en la Facultad de Artes, la diferencia es que en Diablo II si ocurrió.

Este easter lo destaco por dos cosas, la primera es que se satura tanto de enemigos que resulta imposible de completar en el primer intento y lo segundo es que funciona como una perfecta alegoría de las expectativas creadas en el alumno de pre-grado de nuestra escuela de Artes, con esto quiero decir que entre la cantidad de alumnos que ingresan, pasando por los que terminan la carrera y reduciéndolos a los pocos que se mantienen en el circuito del Arte en Chile, el resultado es una carnicería de hippies y artistas que serán devorados por el sistema. (Siguiendo imagen)

THE COW KING

Magic Resistant Lightning Enchanted



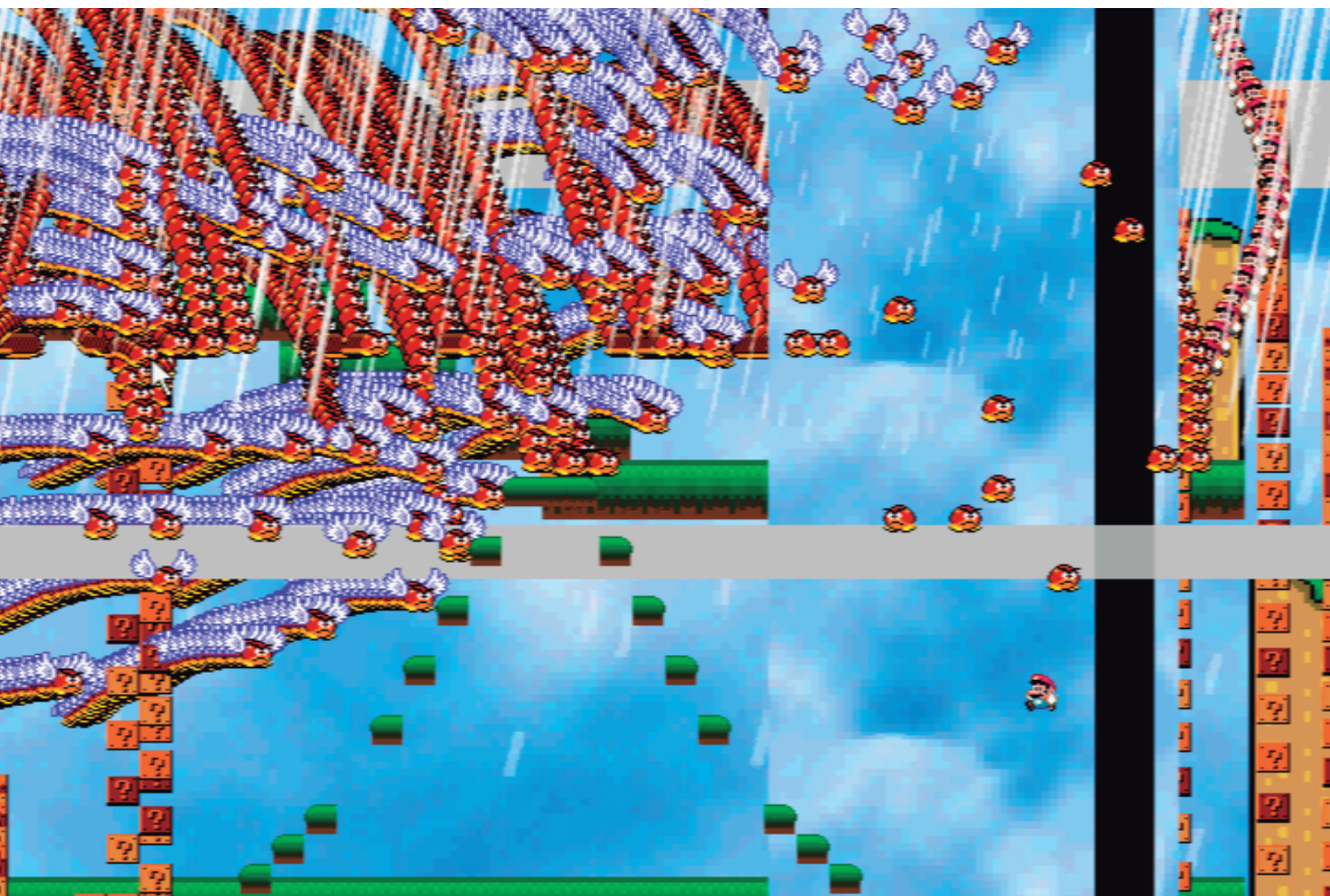
La década del 90 trajo el desarrollo de mejores motores para las nuevas consolas y eso acarreoó la necesidad de mejorar las animaciones. A su vez mejoraron gráficos y saltaron de los 8 bits a 16bits, luego 32bits (y mas), que trajo por consiguiente un entramado de detalles pintados pixel por pixel llamados sprites que se trabajan a modo de texture y es la imagen que se mueve sobre polígonos que conforman la estructura y comandos que entregan los programadores.

Entonces este trabajo punto a punto o pixel por pixel es el que vinculo, quizá dislocadamente, con el trabajo arcaico y metódico propio de la orfebrería, propio de mi obra.

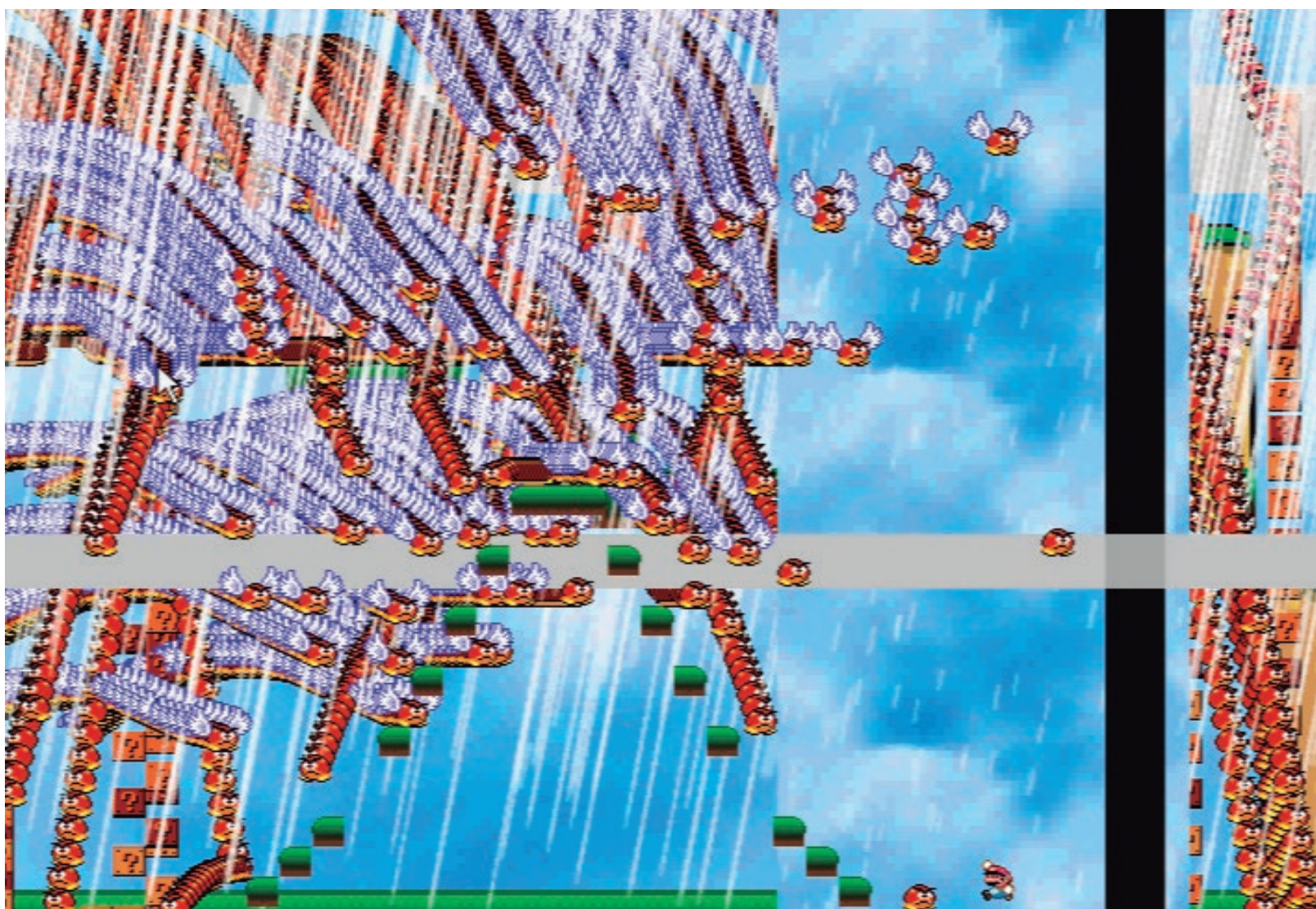
En resumen y recapitulando, veo el concepto de orfebrería como una idea más orgánica y natural en su existencia. Metafóricamente hablando es como el musgo y su forma particular de expandirse en cualquier espacio, soporte o disciplina, en este caso alejándose de facto del carácter físico en la concepción de orfebrería como un objeto acabado. De esta forma resulta más natural y menos forzado el paso/apropiación de un medio idóneo para el desarrollo de mi obra, que no está amarrada a una disciplina o mención en particular, siendo en conclusión de un carácter multi- disciplinario.

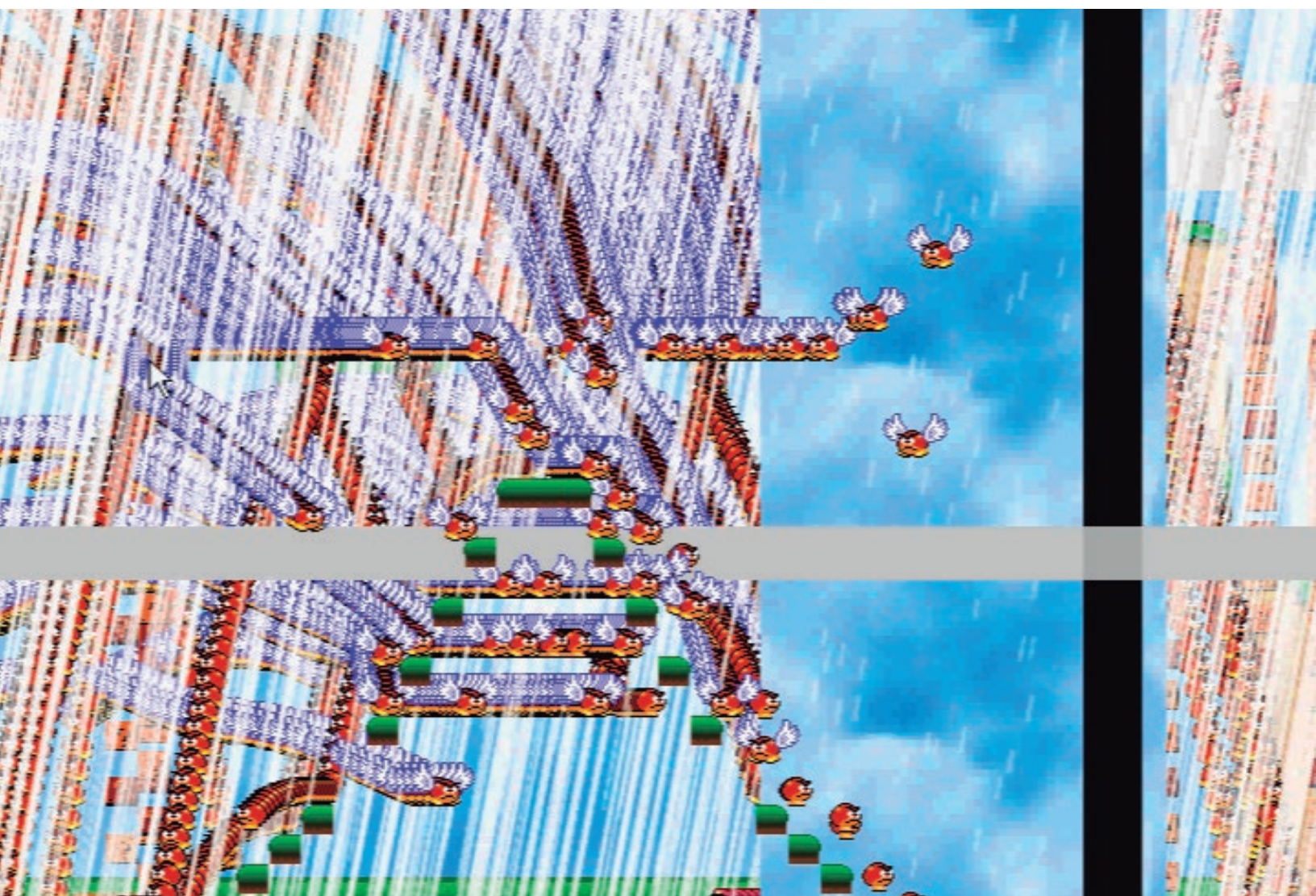


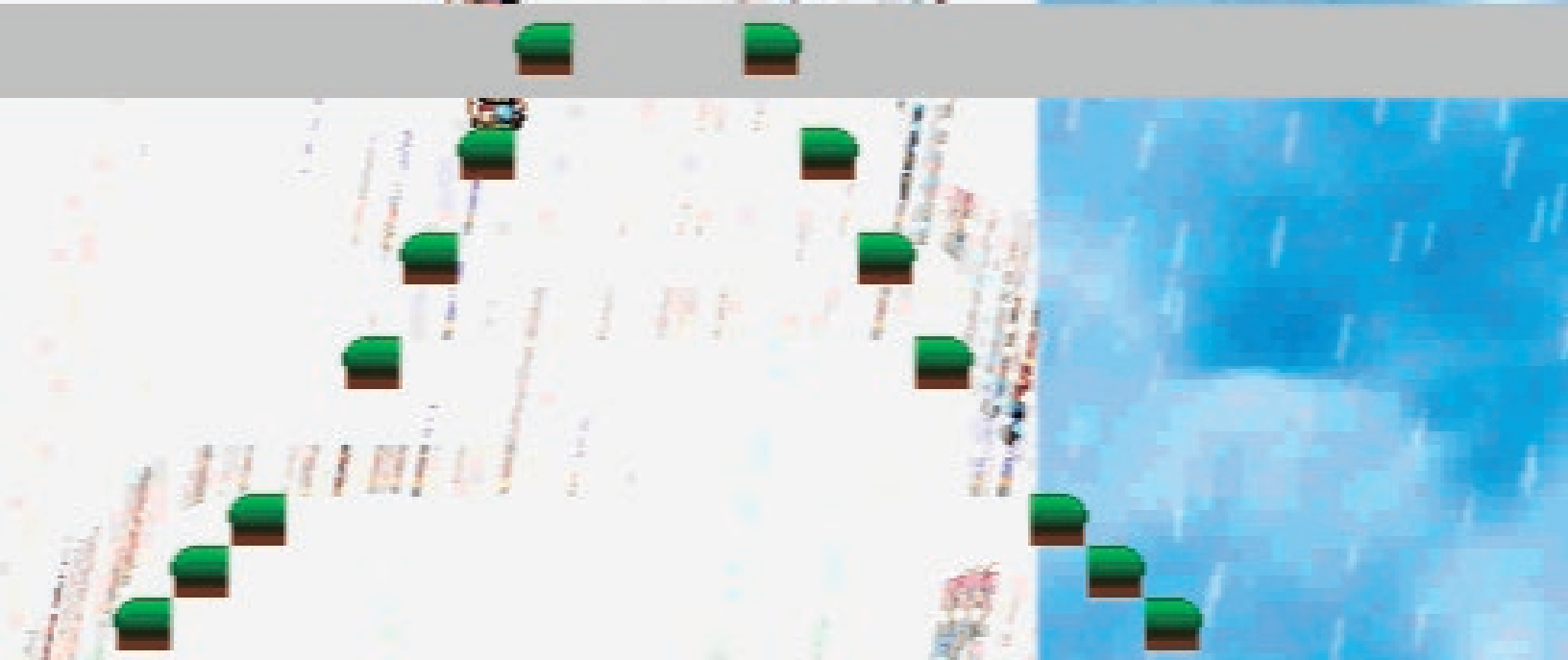
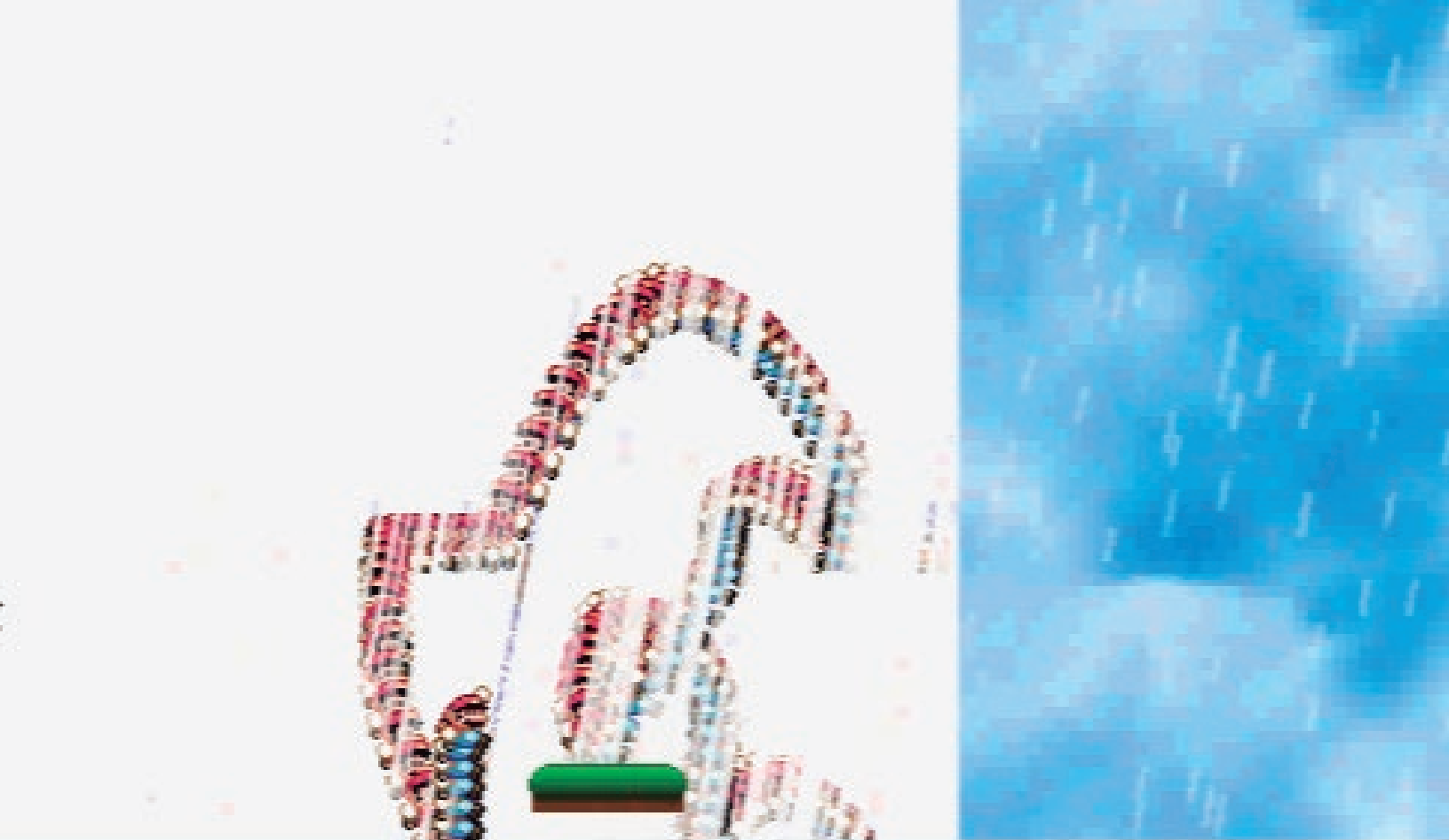
Conceptual Ko-Pe test V1
2008
Intervenciones en Engines
encontrados, plataforma Game Maker



Al realizar un recorrido dubitativo basado en el ensayo y error me fue posible distinguir el valor del error como obra, entregándole a esta anomalía una importancia que generalmente la elude al considerarse mas importante la obra acabada/perfecta en lugar del error o lo inacabado.







La Investidura:

Fue en 1998 que inicié mis estudios en metales finos, y pese al tiempo de trabajo y desarrollo en esa área, no continué con el paso lógico que era la licenciatura en Artes con mención en orfebrería, en la Universidad de Chile.

Después de un año de pugna dentro del taller de orfebrería [porque simplemente no compartía la visión que se manejaba en ese momento] y después de mucho trabajo en paralelo, hice un cambio hacia un meridiano más experimental. Por recomendación de mi amigo [y alumno de ese taller] Felipe Weason me dirigí hacia el taller que impartía Francisco Brugnoli con Arturo Cariceo, para al cabo de un año decidí seguir a Arturo en el comienzo de la cátedra que imparte actualmente, para continuar desarrollando los problemas derivados de la digitalización conceptual de la orfebrería en mi producción de obra.

Aquí se marca un punto clave en el desplazamiento de mi línea original apuntando a un horizonte más experimental, ya que después de varios ejercicios me hice consiente de un guiño que se repetía. Cada una de las presentaciones de mi obra era por medio de un elemento conexo entre mi persona y lo que sucedía en la obra, tras cada manifestación este puente se fue caracterizando antropomórficamente hasta transformarse en un avatar, suerte de para rayos entre Artista y obra.

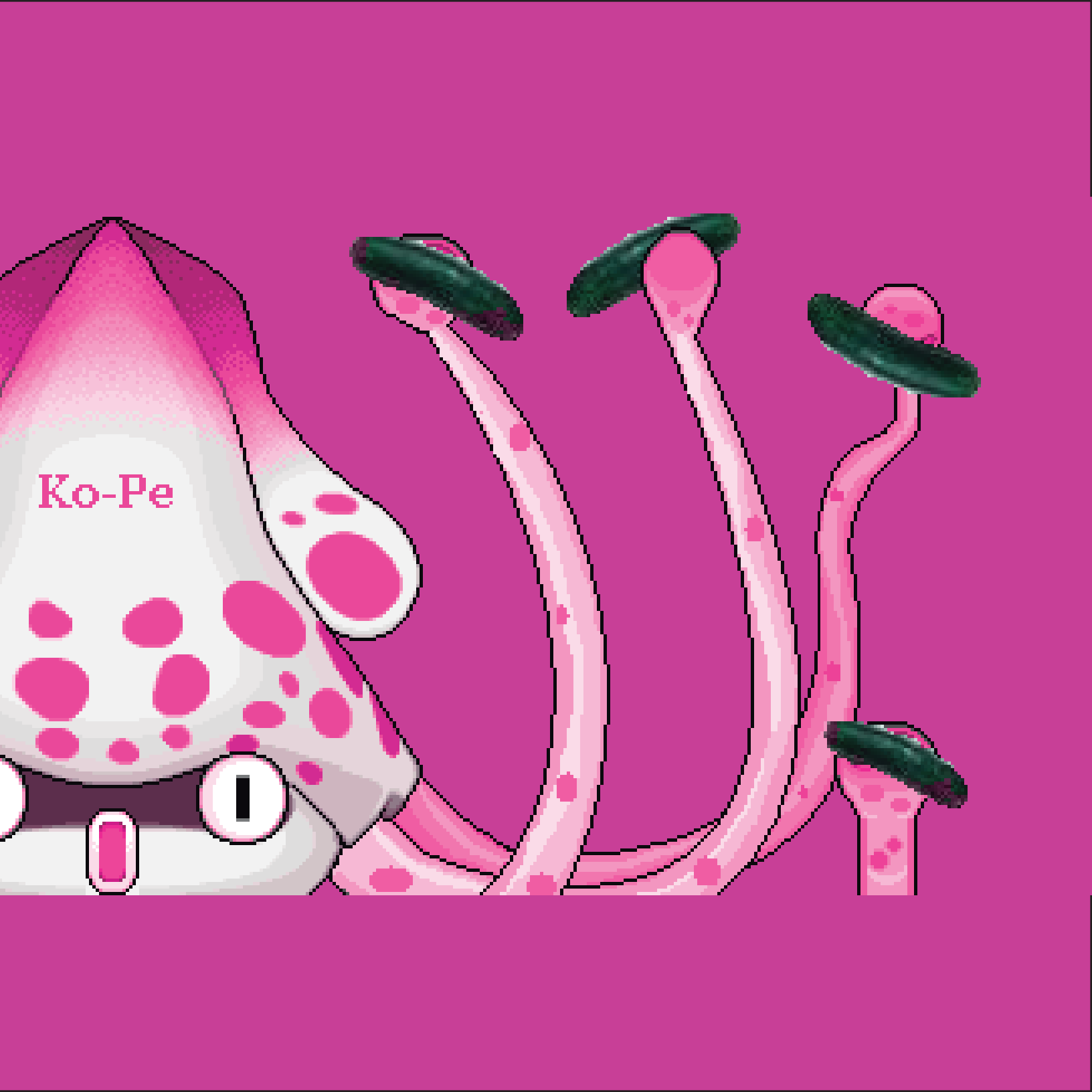




Diseño y desarrollo de los conceptos a utilizar como avatar y enemigos, incluyendo las imágenes (frames) requeridas para las animaciones correspondientes de cada personaje que se utiliza en una obra/videojuego.

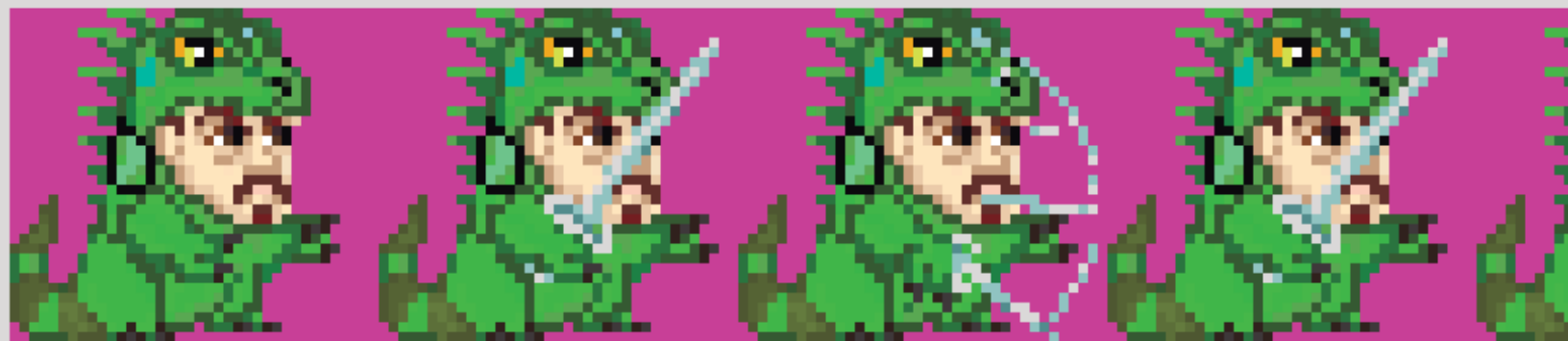
Debido a los requerimientos de los engines, las imágenes deben ser realizadas en formato PNG o GIF por medio de programas como PAINT y mantenerse entre los 6 a32 bits.



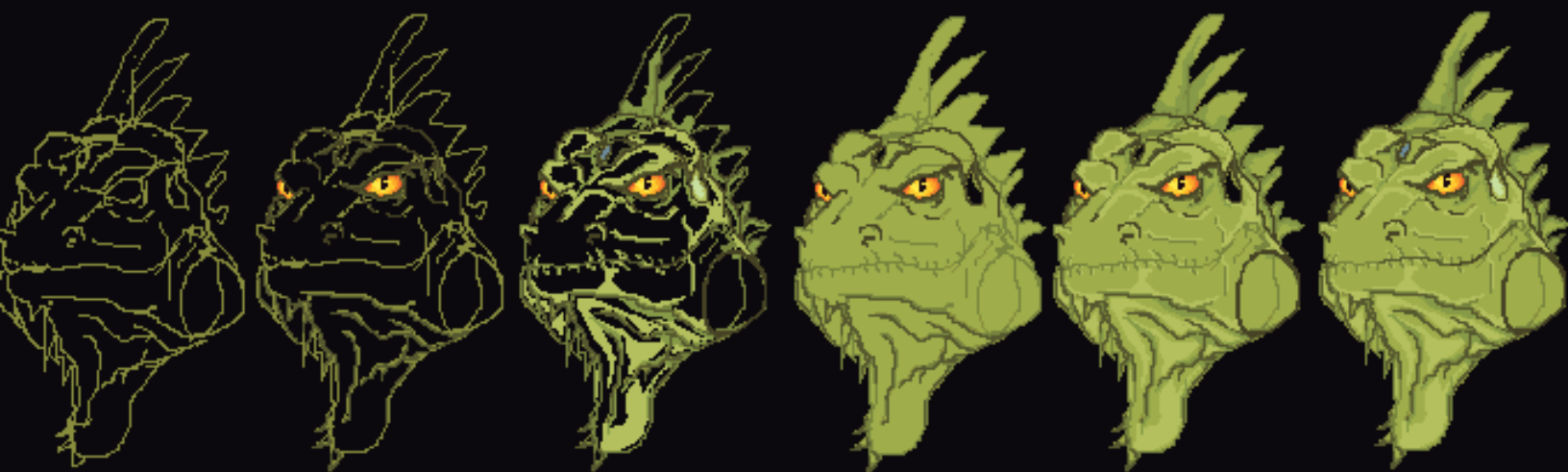




X:89 Y:46



Sprite Art, Sprite Sheets



Cada presentación que realizaba a través del soporte que utilizaba en esa época Game Maker [un software para la creación y programación de videojuegos, libre y mayoritariamente básico salvo funciones avanzadas que requieren un pago] era canalizada por un tótem o avatar que me personificaba. Este mantenía las cualidades de un avatar virtual, propias de los video juegos, [características sobre humanas, forma antropomórfica, godmode, etc] y se volvió el próximo giro de tuerca a desarrollar en mi obra, como el paso lógico para salir de lo digital y regresar al plano físico portando toda la experiencia adquirida y el imaginario renovado.

Debo mencionar que el trabajo en paralelo que desarrollé en mi año de orfebrería en la Universidad de Chile, trataba de intervenciones muy intuitivas en "engines encontrados" para la plataforma de creación de video juegos en Game Maker.

Mi periodo en el taller de Francisco Brugnoli (última etapa en que participó con Cariceo, año 2008), trató de intervenciones ya no tan intuitivas, más bien se alejaban de la lógica propia de la programación de un video juego. Éstos no eran jugables, se acercaban más a una animación y a una composición sonoro-digital [arte sonoro?] en la que era posible interactuar directamente con la obra para producir una serie de ruidos, cambiando o interviniendo en las instancias programadas pero sólo si se tenía conocimiento de las claves del Artista que programó la obra [obra hermética].

Como definición final de estas intervenciones, y a modo de consenso con mis pares, las obras se enmarcan como video performance. Es por ese desarrollo de carácter performático que tomó fuerza la idea del avatar de artista al momento de crear la obra.

Hay ciertos procesos en los que podemos identificar cuando se es Artista y cuando no. En primera instancia podemos decir que se es Artista a tiempo completo y si se reniega de esto, el Arte vuelve a cazarte y atormentarte por el resto de tu existencia o hasta el fin del mundo.

Debemos considerar que el Artista recibe, trastoca y procesa información constantemente de forma pasiva tanto como activa. En un momento específico metafóricamente se enciende el interruptor en que un individuo pasa de ser un humano promedio a ser un Artista, así se marca un antes y un después en el proceso de creación y el nacimiento de una obra.



Warp Fap
 2008
 Registro de
 Intervenciones:
 Plataforma UT2004



Player bukkakero!

Después de trabajar a modo experimental con engines encontrados de libre acceso derive en la intervención forzada de plataformas comerciales en videojuegos conocidos, forzar la maquina por ensayo y error.

Nuevo norte: torcer la simulación verosímil de realidad para producir un quiebre ilógico, permitido y a la vez rechazado por el mismo sistema. (glitch)

Esta obra se presenta como resultado de la saturación de la consola al intervenir el soporte que la reproduce (pc)

Al bajar su capacidad de reproducir los parámetros de recreación de ambiente que tiene programados, es el videojuego lo que nos transporta a una dimensión distinta, a velocidad warp pero a la inversa.

Desarrollo del Avatar como Investidura: [Super hero Tights]

Como Artistas somos personajes en nuestra propia obra, somos representaciones / apariciones controladas y esporádicas que se manifiestan al preciso momento de crear o llevar a cabo una obra [plan malévolo-artístico]. Cuando tomamos la idea de avatar de Artista, en realidad estamos caracterizando al personaje en cuestión durante el proceso de creación, ya que de alguna forma no siempre se es un Artista o lo somos en el momento menos pensado.

[Entiéndase como llegada inoportuna de inspiración o transformación del tipo Hulk, Dr. Jekyll and Mr. Hyde, etc.]

Haciendo esta distinción quiero marcar el momento exacto en que se pasa de un estado "apagado" a "encendido" para enmarcarlo como la manifestación del avatar. Es preciso vincular este estado con referentes históricos, ficticios y mitológicos, conocidos como "héroes"

A grandes rasgos el Héroe como concepto hoy en día, es alguien que se arriesga valerosamente para rescatar a otra persona o alguien que realiza un acto de gran valentía y es digno de elogios por dicha acción. Comúnmente un héroe posee habilidades idealizadas y/o sobre humanas que le permiten realizar hazañas que no cualquier mortal podría llevar a cabo.



You've won the match!

UnKope Mix - 2008
Registro de Intervenciones:
Plataforma UT2004

Select Character

Wraith



Gorge



Race All

Cancel

OK

Cancel

Frostbite



Arclite

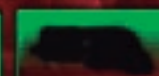
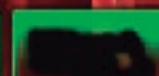
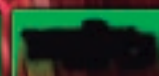


3

You killed KoPe-Weason

THE IGUANA-KOPS' & ROCKET ARE OBLIVION
PROD BY REINER'S PUNK JACKSON.

recueda tu no eres unico a lo mejor nunca lo conoceras



The image depicts a complex, low-poly 3D environment, possibly a game level. A central figure, a green alien with a large head and a textured, scaly body, is positioned in the middle ground. A large, thick, orange beam of light or energy extends from the bottom right towards the center. The background is a dense, chaotic arrangement of various colored blocks and structures, creating a sense of depth and complexity. The overall aesthetic is reminiscent of early 3D computer graphics.

DEDED BY PELADO'S FLAK CANNON.
AVLISA'S LIGHTNING.
MOWED DOWN BY COMBON-TAKER'S MINIGUN.

PRESS FIRE TO VIEW A DIFFERENT PLAYER

HOW VIEWING

iguana



The match is about to begin...3

Press [Fire] to join the match!



apretate un coco

Press [Fire] to join the match!

Continuando con el desdén al orden estructurado, los trabajos en la plataforma UT2004 derivaron en un esfuerzo colectivo por producir una experiencia audiovisual distinta, en conjunto con F. Weason sacamos a flote un engine alterado para producir una re-mezcla de sus sonidos e imágenes, una torna-mesa activada por un jugador o player.

La similitud que establezco aquí con el camino del Artista es básicamente lo mismo, nacemos con facultades excepcionales de las que no somos conscientes hasta que alguien más lo nota, desde ahí se nos permite desarrollarlas en un ambiente controlado y se nos adoctrina para dejar de manifestarlas a futuro o esconderlas porque no son aceptadas en nuestra sociedad, no son rentables o simplemente avergüenzan a otros. Tenemos que lidiar con el rechazo de el sistema que rige nuestra sociedad, llevando a cabo labores pequeñas que nos permitan solventar nuestras actividades artísticas a modo de una doble vida con la promesa de que será momentáneo, que mejores tiempos están por venir y para los pocos que logran salir de esos trabajos pequeños y mal pagados, quedan las cicatrices [y las deudas] en este caso emocionales que produce haber nacido Artista.

Estamos destinados a conseguir el éxito por medio de sacrificios y terminar marcados, deformes, enajenados de la sociedad que bien despreciamos, o a morir en el intento de inscribirnos en la historia del arte. Cada una de las labores no relacionadas a nuestra naturaleza se entienden en paralelo como el conflicto que vivió Hércules/Heracles en las 12 tareas, así mismo se puede homologar el ocaso de un Artista con el exilio de un héroe al término de su vida. El reconocimiento es póstumo, la fama momentánea y la incompreensión es contemporánea.

Feeling Olrrait

2010

Registro de video performance
GTA Vice City MOD





15:27

500539279

100

100

★ ★ ★ ★ ★ ★



92-7





Feeling Olrrait

2010

Registro de video performance

GTA Vice City MOD

activado

19:10

500539279

100 100

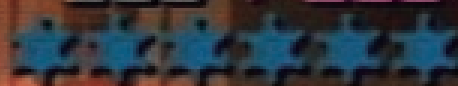


activado

19:18

500539279

100 ♥ 100



Inclusión de un avatar mas preguntante para captar la atención del espectador a medida que genere una intervención del patrón de juego, forzando el simulador de realidad para que entre en conflicto con la performance generada.

(Todo mientras el mismo soporte trata de detener mi intervención)

Feeling Olrrait intentaba demostrar si efectivamente la distancia mas corta entre dos puntos es un misil titulado Arte.

-No fue posible realizar la obra en Santiago centro-

Derivado del mito del héroe, a mediados de la década del 30', nace su par literario el comic/comic book, de este género se rescata la idea alegórica del héroe y nace el súper héroe como creación. Este último añade características sobre humanas a individuos comunes y sirve como un referente más cercano a la sociedad actual. Los nuevos héroes lidian con problemas más cercanos al Artista actual, deben esconder su identidad o los problemas que acarrea identificarse públicamente como tal, pagar la renta, colegiatura, familia, enemigos, etc.

[Como ejercicio invito al joven lector a realizar un experimento de campo, diríjase a un banco a pedir un crédito de consumo para fines generales e identifíquese como Artista de profesión, para ver como resulta.]

Tenemos lugares que enseñan a jóvenes Artistas, personas que nacen con ciertas cualidades que nadie más entiende a suerte de paralelo con una versión de héroes incomprendidos nacidos del género de los comics en 1963 conocida como X-Men, por lo mismo es entendible vincular estas escuelas e instituciones del Arte en el desarrollo y la formación de Artistas hoy.

-ser artista es ser un super hÉroe, trabajamos con nuestra imaginación y la del resto - Charla con F. Weason 2008

Siguiendo en esta línea, el mito del héroe tiene una similitud alegórica con las problemáticas del Arte y todo su desarrollo en la obra de un Artista. Cada enemigo a vencer, cada dificultad, tragedia, sufrimiento o ego en el camino del héroe es comparable al desarrollo, crecimiento y búsqueda de la inmortalidad en el camino del Artista, cuando hablo de inmortalidad me refiero a la inscripción en la historia del Arte, ya que esa es la meta máxima para un Artista y quien quiera decir que aspira a la paz mundial miente.

El reconocimiento o la inscripción en el medio del Arte ha sido y seguirá siendo para un artista su norte, la búsqueda del santo grial, la piedra filosofal, el arca perdida, el vellocino de oro, etc.

--Sin aspiraciones solo se es "artista" de fin de semana y en minúscula.--





Reflexión personal acerca del culto a la muerte y el ensalzado mito de los Héroes Patrios a partir del relato oficial que se mantiene por el Estado y nuestros libros de historia escritos por la clase dominante.

Esta obra toma el título de la canción de Bonny Tyler y modifica la conocida efígie de Bernardo O'higgins que se encuentra en una moneda promedio de 10 pesos, pesando 3,2 grs con posterioridad a su modificación. Es posible distinguir un cráneo por rostro, sin firma de la casa que la acuña y sin el nombre del retratado, quien ya está en el subconsciente colectivo y por lo mismo sigue siendo reconocible. En el dorso, la numeración del metálico "10 pesos" ha sido reemplazada por la firma del artista y el año de modificación de el objeto en cuestión

Weihunt

2009

Registro de Intervenciones:

Plataforma Manhunt I

Intervención de otra plataforma comercial con el objetivo de incorporar un avatar que me representara sin modificar en exceso la estética del juego, suerte de agente infiltrado para crear performances digitales a tiempo real, dentro de un espacio virtual.

Weihunt emula el sentimiento del paseante antisocial cuyo desdén a la sociedad lo lleva a desear el desarrollar una eliminación progresiva, o al menos a imaginarlo al encontrarse con la masa mientras la maldice en silencio.

REC

T01:032321

REC

100:03:02



y todo empezó cuando castro flores escribió: "mis últimos años
 teóricos me han llevado, sin exageraciones, a las trincheras y a los
 bunkers, a pensar en el arte de nuestro tiempo como un conjunto
 de escarminzas (ataques en los que nadie espera que alguien les
 siga, retiradas, por hablar castizamente, con el rapo entre las
 patas), vale decir, a aproximarse, desordenadamente al grado
 cero. No sé si hemos tocado fondo, lo cierto es que la mierda ha
 llegado al ventilador".

PUBLICADO POR ARTURO CARICEO ODACILBU 10:03 AM NO HAY COMENTARIOS 2012

Crossover 2010

Citas cruzadas, registro y rescate de una obra-posteo de Loyola en la que aparece
 de fondo una foto performance de la figura de acción de iguana commander, obra que aludía
 a modo de clave oculta al mismo loyola

El desarrollo de Avatar como Investidura deriva del desplazamiento desde las video performance producidas el 2008 en donde utilizaba un personaje caracterizado en una apariencia antropomórfica y habilidades sobre humanas [god mode], al notar este Avatar como un instrumento o canal que se hace presente al momento de iniciar mi obra busque como materializarlo para volver de este viaje al mundo físico con todo lo vivido en mi trabajo virtual y el renovado imaginario, suerte de quintaesencia encontrada.

Autorretrato
Iguana Commander
2009
Registro de foto performance



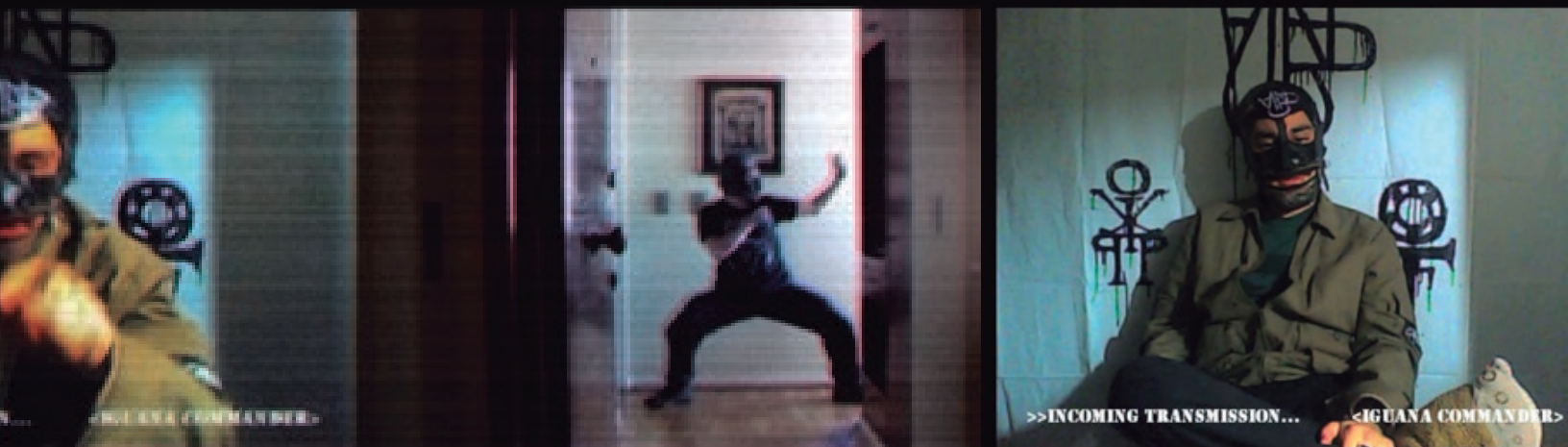


Extraje entonces los elementos bélicos/paramilitares que tenía en las intervenciones digitales realizadas en game maker, Gta Vice city, Manhunt I y un trabajo en conjunto con Felipe Weason en la plataforma audio visual de un conocido video juego llamado Unreal Tournament 2004. Con estos ingredientes se dio cabida a la creación del personaje "Iguana Commander", este personaje a su vez estaba inspirado en el cobra commander, enemigo de GI-JOE por mi empatía con los incomprensidos villanos de las series animadas para niños que vi durante mi infancia. Iguana Commander en clave bélico/paramilitar del tipo terrorista entregaba un mensaje o declaración de principios de mi obra, en donde se mencionaba el apocalipsis de la humanidad desde el Arte como un regalo o vuelta de mano del Arte hacia la humanidad, rozando al perfil psiquiátrico del complejo de ángel de la muerte. También era el patrón guía de la vestimenta a usar cada vez que personificaba al personaje antes de iniciar una intervención o performance, el fin último de Iguana Commander es conquistar el mundo, desde el Arte asegurando así mi acceso como Artista a la inmortalidad ya mencionada.



Iguana Commander: "This is it"
2009

Registro de video performance Iguana Commander



Registro de la declaración de principios y obra de mi avatar "Iguana Commander", materialización del avatar en clave bélica usado con anterioridad en los soportes audiovisuales (videojuegos)

Intermission:
Colaboraciones/+



[I]seeyoulater (tag-team)
EP 2012
EP colaborativo con Tag-Team
(Iguana Commander, F.Weason)
bajo el seudónimo "[I]seeyoulater"
Post producción por loyola



Awareness No.1 y Awareness No. 2
2012
Cita a la invisibilidad de la obra de un
colega con sus respectivas repercusiones.



The Golden Kidney
(o Diálisis de las Artes)
2012



Registro del ritual Ko-Pe de renovación de líquidos peritoneales de mi amigo y colega Eduardo Ferry, con la asistencia de F. Weason, mi traspaso de energía tipo "test your might" y a la vez parafraseando algunos hitos en la historia de la Pintura.


Es entonces, en tonos tenues que revisamos la obra de Jaques Louis David reafirmando el lazo fraternal.

Una vez Ko-Pe, siempre Ko-Pe









Registro de una intervención Sonoro-espacial
colaborativa entre dos colegas, Dani Guti y F.Weason en el desa-
parecido taller SH10.

Jam Session X
2013
Registro de foto performance

Caracterización/Avatar
-Regreso a la Investidura / Salida -

Después de llegar a la idea de la mitificación del personaje por medio de un trasfondo épico inspirado por los trabajos de Ray Harryhausen y la estética de los Hermanos Quay, opte por una materialización acorde al mercado y su manera de hacer masiva una idea, una marca. Es así como surgen las figuras de acción de Iguana y Ko-Pe, estas figuras eran confeccionadas a mano, ayudado por mis habilidades de orfebre para dar vida a personajes de acción extraídos del imaginario alimentado por mi exposición prolongada a video juegos, comics, dinosaurios, reptiles, Arte y Orfebrería.

En términos de mercado fue un fracaso de taquilla, quedaron figuras prototipo de gran detalle y acabados propios del modelismo que dieron cabida a foto performances realizadas para la promoción de una película animada en stop motion que actualmente se encuentra cancelada y de la cual se encuentran filtrados unos segundos animados, en un video colgado en una web.

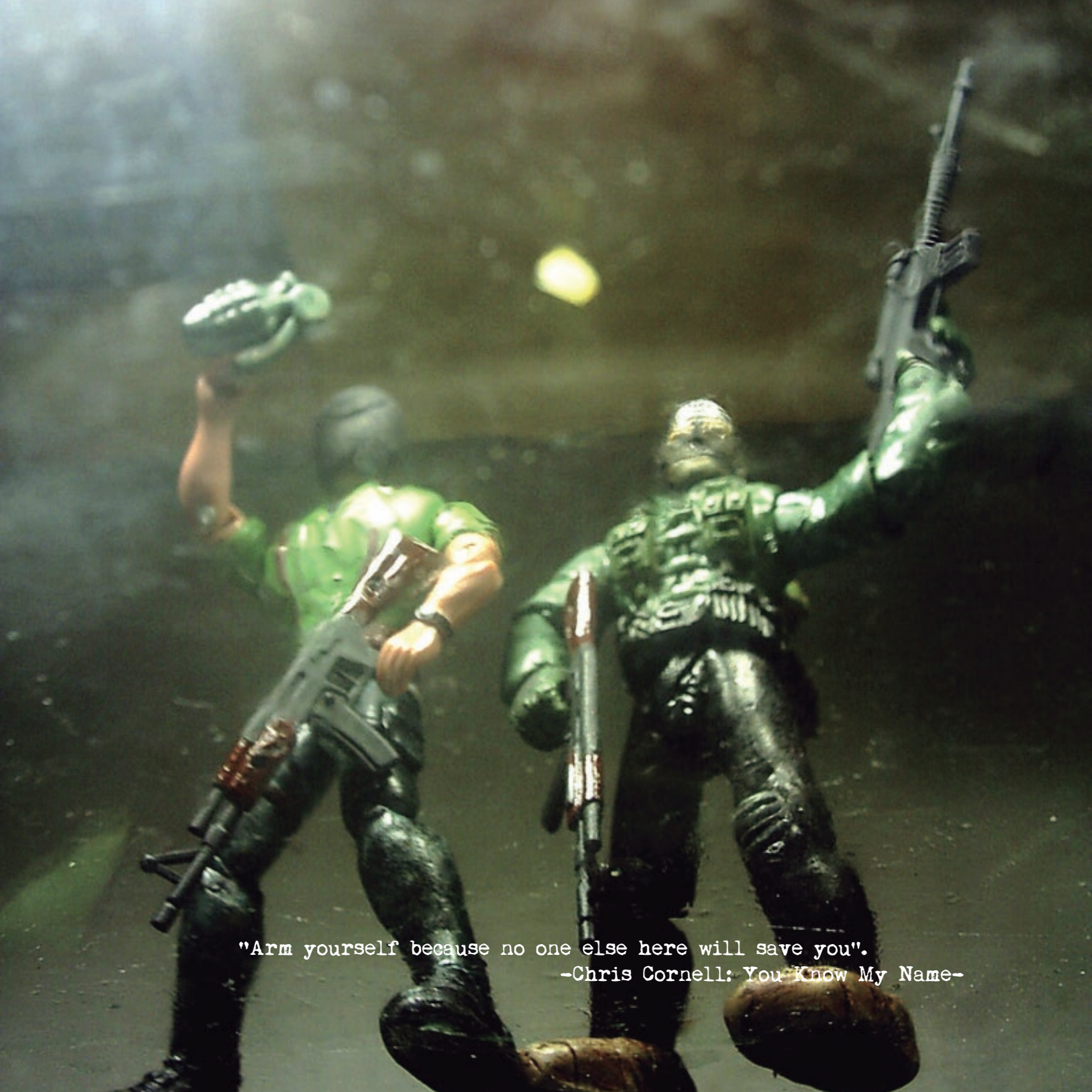
Tag-Team:
Triple Instant Assassination 2009

Animación experimental en stop motion, primer intento de crear una linea narrativa de fácil llegada que explique las desventuras del quehacer Artístico paramilitar de Iguana Commander & the Ko-Pes.





The Wei 2010
Dioramart
Figuras de Acción



"Arm yourself because no one else here will save you".

-Chris Cornell: You Know My Name-







Segunda animación en stop motion con las figuras de acción a modo de película que contextualizaba la trama épica del trasfondo Artístico de los personajes, apuntando a una futura franquicia al seguir una lógica de presentación de figuras de acción, tomando la formula de series animadas como TMNT, Gi-Joe o He-Man en cuanto a la venta masiva de merchandising planteada por Hasbro y Playmates.

Nuevo Norte: Dominar el mercado





Éxodo a Valdivia:

The pack on my back is aching
the straps seem to cut me like a knife
-The Stone Roses: fool's Gold

Después de mis intentos por introducir el imaginario personal en el mundo de las figuras de acción decidí regresar a lo básico y retome lo que había dejado de trabajar con seriedad hace algunos años, la Orfebrería.

"A veces hay que retroceder dos pasos para avanzar uno."
Napoleón

En el camino vertiginoso de las Artes -en pre grado- y las pendulares idas y venidas que la carta laboral ofrece a un universitario que busca licenciarse en Artes Plásticas conocí a mi mujer, Veterinaria de profesión y a punto de dejar Santiago por haber encontrado un trabajo estable en el sur. En vista y considerando que ella es la mujer indicada tome mis herramientas, empaque mis maletas y me vine al sur a hacer patria, alentado en parte por mi mujer para levantar mi propio taller y vivir de lo que me gusta.

En Santiago ultime los detalles para la iniciación de actividades ante el SII y así registrar el nombre de mi PYME "Iguana Orfebrería" y me marche. -Table Flip-

"Do what I want cause I can and if I don't because I
wanna"
-The Hives: Hate To Say I Told You So-



S/N 2013

Iguana:
Pronounced I-W-A-N-N-A

Parafraseando con este titulo el disco homónimo de Lynyrd Skynyrd quiero dar pie al desarrollo de lo que se puede considerar una conclusión a esta memoria. Cabe mencionar que siempre mis referentes mas inmediatos han sido ligados a la música y es desde ese lado, inspirado en el simbolo de Emerson Lake and Palmer que cree el símbolo/logo institucional de "Iguana".

Hoy, sigo creyendo que la Orfebrería ocurre tal como con la palmera de la UTEM, que se ahoga en su simbiosis con una enredadera, no siente lo que lleva encima, y sí, la orfebrería sobrevive como un ente parasitario, a veces simbiótico, se mete con su objetivo para engrandecerlo o destruirlo en el intento. Es entonces que el objetivo de la orfebrería pareciera ser simplemente existir pasando el medio a ser el todo, por lo que su fin es completamente justificado a través de su resultado, en otras palabras sobrevivir, pasar al siguiente cuerpo ya sea mutando o no de camino a este y es así mismo como ha sobrevivido en mi quehacer Artístico a lo largo de mi licenciatura en Artes Plásticas con mención en Pintura.

Si bien puede producir duda que trate de un tema distinto a la pintura en una memoria o tesis para esa mención, cabe destacar que la cátedra de donde provengo no es acotada a una sola disciplina, no se limita a una sola área y es por esa razón que escogí seguir en esa linea de libertad creativa, para poder ser Artista sin dejar de ser Orfebre.

Lo importante aquí, joven lector es que si no la pasas bien en tu elección de mención o carrera quiere decir que lo estas haciendo mal. Hacer Arte, ser un Artista, alumno o aprendiz debe llenarte lo suficiente como para decir:

"I Love the Smell of Napalm in the Morning, Smells like, Victory"

-Lieutenant Colonel Bill Kilgore-

Si has llegado hasta esta pagina, te considero un estimado lector.

Después de un recorrido laboral, acumulado en paralelo a mis estudios en la Universidad de Chile puedo decir que el campo en nuestra área es reducido, por no decir deprimente. Las oportunidades de hacer carrera se restringen a la docencia, es bien sabido que no se puede vivir del Arte sin tener un mecenas/respaldo económico o gozar de suerte en la lotería.

"Campo laboral: A través del desarrollo libre de la creación encontrarás la posibilidad de participar en muestras individuales y colectivas, o en galerías de arte. La docencia es otra posibilidad laboral, junto con el diseño de objetos y productos, o la gráfica de impresos. Con tres semestres adicionales en la Facultad de Filosofía y Humanidades puedes obtener el título de Profesor de Enseñanza Media en Artes Plásticas, dando una nueva perspectiva a tu carrera." -Descripción institucional del tipo "agrandando tu combo". -

Si eres de los que entraron por vocación, por que no sabias que mas hacer con tus impulsos por "hacer cosas" que nadie entiende, la falacia de arriba no te dirá mucho. La docencia, ayudantías y exposiciones no alcanzan para pagar las cuentas ni el CAE que probablemente tengas en este momento de la carrera y tu trabajo vendiendo hamburguesas en el metro o en un mall apenas alcanzaran para pagar la locomoción, el celular y los materiales que usas.

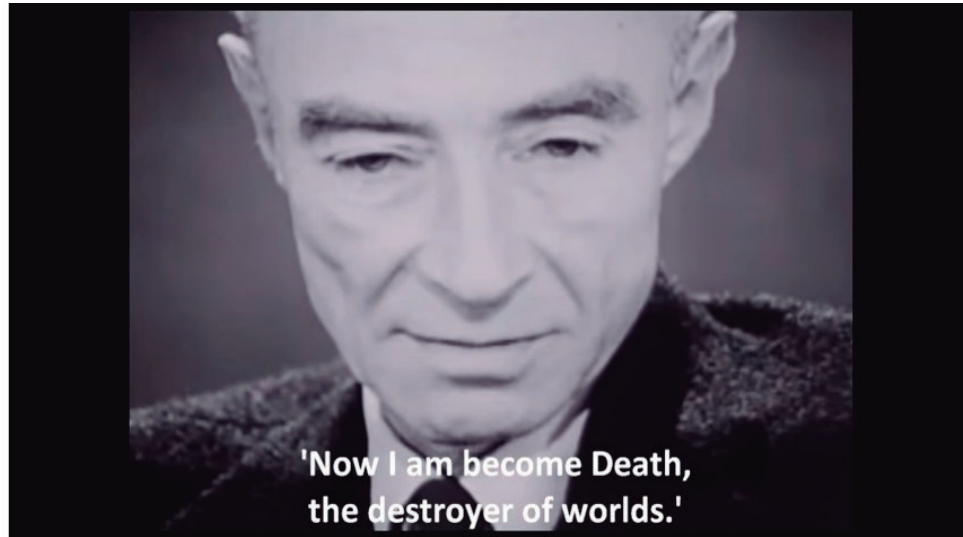
-Supongo que aun vives con tus padres-

El mundo fuera de la carrera no mejora al egresar si es que no tienes contactos o si es que no has hecho lobby como los del centro de alumnos, estarás solo y mendigar por fondos para tu obra no es la mejor opción. Estas por entrar en la dimensión desconocida en donde tomaras un trabajo "momentáneo" hasta triunfar en el Arte.

Lo que propongo no se si es una solución pero es lo que me ha servido, independizate y sal a reclamar lo que es tuyo, trabaja para auto solventar tu producción artística sin pedirle un peso a nadie y regresa al circuito con una ojiva nuclear, crece al margen de la élite hasta ser una mole y regresa para aplastar toda sensibilidad artística alternativa del tipo pomposo/elitista/Lastarriesco o lo que sea que escojas como objetivo. -Igual vale-

Dentro de lo posible crea tu propio circuito de Arte, haz ruido, reúnete con tus pares y no te rindas. Si estas ahí afuera y te sientes familiarizado con esto que lees, si sientes que de alguna forma tienes la fuerza para hacer un cambio, tú eres la resistencia.

Screenshot: Robert Oppenheimer



Ha pasado un año desde la creación de Iguana Orfebrería con rut de persona natural, un año de crecimiento en mi emprendimiento que apunta a la independencia, al margen del sistema de AFP, con libertad creativa y un respaldo económico para la creación libre de Obra.

Hoy somos PYME y en conclusión a mi carrera de pre-grado puedo decir que el Arte por el Arte es un hippismo inocente, que no paga y por lo mismo creo que debes vivir lo suficiente para pasar de ser un Héroe rechazado a ser un villano dueño de una empresa sustentable.



Anillo de compromiso
Oro Rosado 18k, 2Grs.
Diamante corte Brillante 11ptos. 3mm
Calidad VVS, color G

Es así como se abre la posibilidad de ser mi propio Mecenaz, ahora es cuando retomo el norte de conquistar el mercado con mi trabajo, una obra a la vez. Es de esta forma que hago llegar mi impronta a todo el mundo y es así como planeo expandir la idea ya mencionada de la Orfebrería vista como algo orgánico, algo vivo que se extiende sobre las superficies apropiándose de estas, de las personas que la portan y del espacio al transformarlo.



Argollas de Matrimonio
Oro Rosado 18k, 4Grs.
Modelo Triforce
"the Legend of Zelda"

Siendo Honesto ya no se con exactitud cuantos "iguana" se han vendido, ni me interesa. Lo importante es que se esta llegando a muchas personas, que estamos creciendo y tomando fuerza, Ahora somos Notros Ltda., somos Venom.



Anillo Triforce:

"The legend of Zelda"

Plata 980, 2 Zafiros 2,5mm, 4 circones 2,5mm, triforce central en oro amarillo 18k

Anillo long cat
Plata 980, ojos esmaltados al calor con verde



Para finalizar este relato solo me queda acotar que lo aquí expuesto representa mi particular visión del Arte y a la vez expone un poco el problema rentable de este en el mundo gobernado por la gente común. La solución planteada es arriesgada y a quien desee seguirla le deseo la mejor de las suertes.

Anillo de Cráneo

Plata 980, esculpido y tallado a mano desde un bloque de metal





Joven Artista, te invito a voltear la mesa y a trenzarte a golpes con el establishment como si se tratase de un spaghetti western. Independizate y radicaliza tu obra, no seas uno mas de los Héroes anónimos del Arte.

En orden no cronológico:

Bourriaud, Nicolas (2008). Estética relacional (trad. C. Beceyro, S. Delgado)
Argentina: Editorial Adriana Hidalgo.

Eastman and Laird's (1986). Teenage Mutant Ninja Turtles: vol. I 1984-1993
EEUU: First Publishing.

Edlund, Ben (1996). The Tick: The Naked City. Marlowe & Company Publishing

Ferry Eduardo, González Felipe (2013). M(A)L: Mediagualab (Tesis Magister Universidad de Chile)
Santiago, Chile.

Lippard, Lucy R. (2004). Seis años: La desmaterialización del Objeto Artístico de 1966 a 1972 (trad.
M.a Luz Rodríguez Olivares) Madrid, España: Akal Ediciones

Maturana, Carlos (Bororo). (1981). De mi Pintura (Tesis Universidad de Chile)
Santiago, Chile.

Schultz, Mark Xenozoic Tales (1987).
EEUU: Kitchen Sink Press

Watterson, Bill (1988). The Essential Calvin and Hobbes
EEUU: Andrews McMeel Publishing.

Weason, Felipe (2009). La Guía sin Guía (Tesis Universidad de Chile)
Santiago, Chile.

Videojuegos:

The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996). Bethesda Softworks

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006). Bethesda Softworks & 2K Games

Diablo I (1996). Blizzard North/Blizzard Entertainment

Diablo II (2000). Blizzard North/Blizzard Entertainment

Grand Theft Auto: Vice City (2002). Rockstar North/Rockstar Games

Manhunt I (2003). Rockstar North/Rockstar Games

Unreal Tournament 2004 (2004). Epic Games and Digital Extremes

Super Mario Bros. (1990). Nintendo Entertainment System

vanoeditorial.com

Marzo - 2015